



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA  
CENTRO DE EDUCAÇÃO  
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA  
MODALIDADE À DISTÂNCIA**

**MAIRANNY AUGUSTO DA SILVA DE MORAIS**

**A infância das professoras e as professoras na infância**

**JOÃO PESSOA– PB**

**2017**

**MAIRANNY AUGUSTO DA SILVA DE MORAIS**

**A infância das professoras e as professoras na infância**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia na Modalidade à Distância, do Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

Orientador(a): Profª Walmyra Medeiros Alexandre

**JOÃO PESSOA – PB**

**2017**

M827i Morais, Mairanny Augusto da Silva de.

A infância das professoras e as professoras na infância / Mairanny Augusto da Silva de Morais. – João Pessoa: UFPB, 2017.  
30f.

Orientadora: Walmyra Medeiros Alexandre  
Trabalho de Conclusão de Curso (graduação em Pedagogia – modalidade a distância) – Universidade Federal da Paraíba/Centro de Educação

1. Prática pedagógica. 2. Infância. 3. Ludicidade. I. Título.

UFPB/CE/BS

CDU: 37(043.2)

**MAIRANNY AUGUSTO DA SILVA DE MORAIS**

**A infância das professoras e as professoras na infância**

Aprovada em 07 / 12 / 2017

**BANCA EXAMINADORA**

---

Orientadora: Walmyra Medeiros Alexandre -UFPB/UAB

---

Professora: Maria Olegário – UFPB/UAB

---

Professora: Ana Paula Furtado S. Pontes -UFPB/UAB

CONCEITO FINAL \_\_\_\_\_

## **AGRADECIMENTOS**

Em primeiro lugar quero agradecer a Deus que me deu a vida, por meio da qual pude chegar a este momento desafiador, agradecer também pelas bençãos recebidas, pelo os amigos que fiz durante toda essa jornada.

A minha família, ao meu esposo que sempre me deu forças me apoiando e me ajudando sempre diante das dificuldades encontradas e em especial a minha mãe que me ensinou a nunca desistir dos sonhos.

Aos meus professores que tanto me ensinaram e em especial a minha orientadora Walmyra que me ajudou, me orientando com muita atenção e paciência. Aos meus amigos(a) que passaram pelo o curso e contribuíram de forma direta e indireta para o meu aperfeiçoamento pessoal e profissional.

Enfim a todos que contribuíram para realização deste trabalho.

*“Tudo no jogo aponta para o mundo interior do sujeito, invisível aos nossos olhos, e a tradução exterior dessa atividade, no plano da nossa razão, confunde-se com expressões de qualquer outra atividade.”*

*(FREIRE, 2002, p.67)*

## **RESUMO**

O presente trabalho aborda a importância do lúdico no desenvolvimento da criança no ambiente escolar, onde convivem diariamente, em busca de saberes. A educação se constitui em um espaço de aprendizagem que busca favorecer o desenvolvimento de habilidades sócio afetivas e intelectuais da criança. O presente estudo tem como objetivo analisar concepções das professoras e alunos(a) sobre o brincar nos processos de ensino e aprendizagem, no sentido de identificar e descrever a concepção de ludicidade que um grupo das professoras e alunos desenvolve nas aulas de educação fundamental. A metodologia utilizada foi de caráter descritiva. Subsidiando a reflexão acerca da importância do trabalho com o lúdico, a utilização das brincadeiras e brinquedos nas atividades pedagógicas e a importância no desenvolvimento das crianças. Concluímos que o lúdico pode ser uma poderosa ferramenta na educação fundamental e que sua importância seja compreendida como sendo muito mais que uma mera estratégia de ensino, uma possibilidade de aprender de forma prazerosa, quando aliado ao cotidiano educacional.

**Palavras-chave:** Prática pedagógica. Infância. Ludicidade.

## **ABSTRACT**

The present work deals with the importance of the ludic in the development of the child in the school environment, where they live daily, in search of knowledge. Education is a space of learning that seeks to favor the development of socio affective and intellectual abilities of the child. The present study aims to analyze the conceptions of teachers and students about playing in the teaching and learning processes, in the sense of identifying and describing the conception of playfulness that a group of teachers and students develops in classes of fundamental education. The methodology used was descriptive. Subsidizing the reflection about the importance of the work with the ludic, the use of play and toys in pedagogical activities and the importance of children's development. With the purpose that the ludic can be a powerful tool in fundamental education and that its importance is understood as being much more than a mere teaching strategy, a possibility to learn in a pleasant way, when allied to the daily education.

**Keywords:** Pedagogical practice. Childhood. Playfulness.



## SUMÁRIO

<b>1.INTRODUÇÃO.....</b>	<b>05</b>
<b>2.OBJETIVOS.....</b>	<b>06</b>
2.1 Geral.....	06
2.1.1Específicos.....	06
<b>3.PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....</b>	<b>07</b>
<b>4.CONCEITUANDO E SITUANDO O LÚDICO.....</b>	<b>08</b>
<b>5.COLETA E ANÁLISE DE DADOS.....</b>	<b>15</b>
<b>6.CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>21</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>22</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>25</b>
<b>Questionários dos Alunos.....</b>	<b>24</b>
<b>Questionários dos Professores.....</b>	<b>25</b>

## 1. INTRODUÇÃO

Brincar proporciona um crescimento saudável à criança tornando-a um adulto mais equilibrado tanto físico, quanto emocionalmente. É brincando que as crianças se tornam criativas e responsáveis assumindo outros papéis durante as brincadeiras, agindo de maneira não literal, transformando suas ações, ou seja, através desse ato a criança é capaz de reproduzir seu cotidiano. A brincadeira na educação fundamental é considerada importante para o desenvolvimento emocional, afetivo, cognitivo, físico, social e cultural. Para tanto, faz-se necessário conscientizar não apenas os pais, mas também os educadores e toda comunidade sobre a importância do lúdico na infância.

Optamos por investigar a ludicidade na educação fundamental para identificar como as brincadeiras estão sendo praticadas na escola, como as professoras lidam com o brincar e quais significados elas atribuem as crianças e à infância. Ou seja, qual a concepção de professores e alunos sobre o brincar?

A ludicidade desempenha uma função socializadora, proporcionando a criança experiência e contato direto com o mundo e suas modificações. Brincar é mais que uma diversão e prazer, é uma linguagem na qual a criança se manifesta através do pensamento. É nas brincadeiras que as crianças aprendem a importância de respeitar o próximo, bem como desenvolver seu psicomotor, aspectos emocionais, criatividade, habilidades e diferentes maneiras de socializações, ou seja, o brincar permite que a criança encontre seu espaço, e construa ideias próprias, podendo assim formular sua compreensão sobre o mundo.

Ao procurarmos problematizar com a professora acerca de suas práticas, nos deparamos com a necessidade de conhecer um pouco das suas próprias vivências acerca da infância. Atualmente com as mídias, as brincadeiras estão perdendo seu espaço, inclusive nas práticas pedagógicas, fazendo com que as crianças deixem de brincar. É importante que as brincadeiras sejam utilizadas na prática pedagógica respeitando as crianças, suas limitações, memórias, imaginações, fantasias. Vale reforçar que brincar na educação fundamental é importante no desenvolvimento da criança, já que possibilita as mesmas experiências e oportunidades de expressão em todos os aspectos elencados anteriormente.

## **2. OBJETIVOS**

### **2.1 Geral**

Dessa pesquisa é analisar concepções das professoras e alunos sobre o brincar.

#### **2.1.1 Específicos**

Compreender a visão das professoras e alunos sobre o brincar; identificar jogos e brincadeiras preferidos por professoras e alunos em suas trajetórias de vida; verificar a utilização do ato de brincar no cotidiano da sala de aula. Com a pesquisa sobre as brincadeiras preferidas das professoras e das crianças, espera-se saber como e se são consideradas no fazer pedagógico.

O presente estudo justifica-se devido à relevância da ludicidade no espaço escolar, e suas prováveis implicações no desenvolvimento global do ser humano, considerando seus aspectos significativos e funcionais para a aprendizagem, como apregoado por muitos estudiosos da área.

### 3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Pesquisar é, sem sombra de dúvidas, muito construtivo para o profissional que está inserido na educação de forma indireta e direta, proporcionando contribuições para uma melhor atuação na prática. A pesquisa de campo visa compreender um pouco do universo pedagógico, algumas atividades na educação e a possível necessidade da utilização de atividades lúdicas que envolvam jogos e brincadeiras, nas quais as crianças possam desenvolver habilidades, aprendizagens significativas que contribuam na formação social, afetiva, intelectual, moral e cognitiva.

Apresentamos nesta seção a instituição, sujeitos e instrumentos para a realização da mesma, bem como o campo da pesquisa onde ocorreu a coleta de dados e outros. Nosso estudo será pautado em textos referenciais de diversos autores renomados, como VYGOTSKY, (1998); KRAMER, (1996); KISHIMOTO, (1994); PIAGET, (1973), dentre outros.

O instrumento utilizado foi o questionário aplicado com 04 professoras e 12 alunos do 4º ano do fundamental, na Escola Estadual de Ensino Fundamental Raimundo Epaminondas de Sousa, Pedra Branca-PB. Cada questionário contém 6 questões subjetivas procurando identificar os jogos e brincadeiras preferidos dos alunos da educação fundamental correlacionando-os com as brincadeiras da infância das professoras. O desenvolvimento dessa pesquisa foi através de 2 questionários para analisar concepções e interpretação do lúdico na educação fundamental. Através dessa pesquisa procuramos analisar a importância e como inserção do mesmo pode estimular as habilidades cognitivas e linguísticas.

Buscar compreender quais as contribuições do lúdico nas práticas pedagógicas para a aprendizagem, a necessidade e a importância de se trabalhar de forma lúdica na educação infantil, o quanto essas atividades influenciam no desenvolvimento, contribuindo de maneira significativa para a criança.

#### 4. CONCEITUANDO E SITUANDO O LÚDICO

A ludicidade é de suma importância para o desenvolvimento fundamental, não só pela motivação, vantagens e experiências que contribuirão para o desempenho no futuro, mas também pela capacidade que o ato de brincar assume ao potencializar o desenvolvimento de várias habilidades, como por exemplo, afetividade, motricidade, cognição, sociabilidade, criatividade, atenção e imaginação.

Brincar não se trata apenas momentos de diversão, lazer e prazer, o ato de brincar no fazer pedagógico é proporcionar tanto a criança, quanto ao educador, uma visão de que os processos de ensinar e aprender possam e devam acontecer de forma prazerosa. Com isso, compreender a incorporação de brincadeiras e jogos na prática pedagógica possibilita o desenvolvimento de diferentes atividades que podem contribuir para as mais diversas aprendizagens.

São muitas as evidências de que a brincadeira pode auxiliar a criança no que diz respeito à superação de dificuldades de emoção, cognição, de interação, dentre outras. As brincadeiras devem acontecer de forma criativa, participativa e agradável, pois agindo assim, a criança poderá revelar sua forma de pensar, agir e ter uma concepção melhor sobre o mundo.

Segundo Vygotsky<sup>1</sup> (1998, *apud* Tassigny, Mota e Rolim, 2008, p. 179):

Aprendizado e desenvolvimento estão inter-relacionados desde o primeiro dia de vida. Assim, é fácil concluir que o aprendizado da criança começa muito antes de ela frequentar a escola. Todas as situações de aprendizado que são interpretadas pelas crianças na escola já têm uma história prévia, isto é, a criança já se deparou com algo relacionado do qual pode tirar experiências.

Partindo da afirmação acima de que o desenvolvimento da criança começa a ser construído antes mesmo de ela frequentar a escola, o brincar torna-se imprescindível, já que é inerente ao universo infantil. Daí entende-se que a ludicidade tem o poder de oportunizar na criança, a capacidade de construir sua concepção sobre o mundo, o que lhes permite um crescimento saudável, tanto físico quanto emocional.

De acordo com Santos (2001, *apud* Maluf, 2008, p. 41), “A educação pela via da ludicidade propõe uma nova postura existencial, cujo paradigma é um novo sistema de aprender brincando, inspirado numa concepção de educação para além da instrução”.

---

<sup>1</sup> Devido à discordância nas traduções, encontramos em diversas obras o nome do autor escrito de maneiras diferentes. Optamos pela grafia: “Vygotsky” como forma de padronização, simplesmente.

Brincar na educação permite ainda que o educador aprenda sobre as necessidades das crianças, o que significa no contexto educacional que o professor deverá ser competente o bastante para buscar compreender cada vez mais as implicações do processo de aprendizagem. É brincando que a criança se torna capaz de agir frente à realidade, criando e reproduzindo situações imaginárias, gestos, sinais, valores e espaços.

De acordo com Bettelheim (1984, p. 105, *apud* Gomes e Sousa, 1984, p. 358) temos que:

Nenhuma criança brinca espontaneamente só para passar o tempo. Sua escolha é motivada por processos íntimos, desejos, problemas, ansiedades. O que está acontecendo com a mente da criança, determina suas atividades lúdicas; brincar é sua linguagem secreta que devemos respeitar mesmo se não a entendemos.

Desse modo, entendemos que a brincadeira pode ser usada como veículo para desenvolver a cognição, encorajar e promover a construção do conhecimento. A criança quando brinca está se preparando para conhecer e descobrir o seu ambiente, como também sobre os seus questionamentos de tudo o que acontece, priorizando a diversão. Por isto, os educadores precisam investir em ambientes prazerosos e divertidos, estimulando atividades interessantes e proporcionando todos os tipos de brincadeiras, seja ela criativa, imaginária e/ou espontânea, permitindo que a criança tenha iniciativa nas suas próprias aprendizagens.

Ainda em se tratando do adulto que interage com a criança no espaço educacional, seu papel é de extrema responsabilidade. Desse modo, concordamos com Freire (1996) quando ressalta que: "Testemunhar a abertura aos outros, a disponibilidade curiosa à vida, a seus desafios, são saberes necessários à prática educativa".

No brincar a criança é (ou pelo menos deveria ser) a protagonista de suas ações. Afinal, é ela que brinca e, desse modo, reapresenta e ressignifica suas vivências, sentimentos, pensamentos e fazeres. Com relação ao brincar, Vygotsky (1998) diz que:

[...] é enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos.

Entendemos assim, que o brinquedo, o jogo, as brincadeiras tornam-se cativantes para fazer-se brotar o imaginário, influenciando desta forma as atitudes e a motivação para a participação social do educando. Complementando, Vygotsky (1998, p. 130) considera que:

A criação de uma situação imaginária não é algo fortuito na vida da criança; pelo contrário, é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às

restrições situacionais. O primeiro paradoxo contido no brinquedo é que a criança opera com um significado alienado numa situação real. O segundo é que, no brinquedo, a criança segue o caminho do menor esforço – ela faz o que mais gosta de fazer, porque o brinquedo está unido ao prazer – e ao mesmo tempo, aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se a regras e, por conseguinte renunciando ao que ela quer, uma vez que a sujeição a regras e a renúncia a ação impulsiva constitui o caminho para o prazer do brinquedo.

Diante do exposto, entendemos que escola tem um papel importantíssimo na vida da criança, já que tem o poder na construção da sua identidade, tornando-as competentes para desenvolver sua autonomia e independência, em um ambiente estimulante, onde ela, a criança, se sinta segura para estabelecer relações de confiança e respeito.

O lúdico na educação e na cultura humana é indispensável, uma vez que na infância, as brincadeiras tornam-se marcantes por introduzirem a criança na sociedade e promover inúmeras vezes, memórias positivas.

Tendo o lúdico um papel definido e a brincadeira como atividade primordial, podemos dizer que:

O ato de brincar instiga uma riqueza inesgotável de aprendizagem pelo viés da curiosidade/descoberta com prazer e inventividade própria do ser brincante/aprendiz. Quando se trata de brinquedos e brincadeiras, se evocam elementos vividos, mas nem sempre perceptivos do valor histórico e cultural legado pela comunidade escolar (MARTINS, p.154. *In*: HERMIDA, 2009).

Ao definirmos a ludicidade como estado de conscientização, estamos falando da percepção e vivência interna do sujeito na experiência lúdica. Assim, é fundamental que a escola instigue e promova a exploração, percepções e sensações através das brincadeiras e jogos. A brincadeira deve estar presente no espaço educacional com planejamentos e de maneira acessível à criança, pois agindo assim, as mesmas serão capazes de perceber, conhecer suas funções e características físicas e sociais.

Kishimoto (1994, p. 22) assevera que:

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo [...], desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo.

Compreende-se aqui que o conhecimento e o desenvolvimento são pertinentes ao brincar, onde a criança apresenta-se como um ser social e histórico. Assim sendo, ela deve aproveitar a infância e brincadeira de forma que a ludicidade em toda sua amplitude, contribua para seu desenvolvimento físico, psicológico e social.

O lúdico como utilização na educação tem o poder de proporcionar um aprendizado de maneira mais atrativa para o aluno. Brincar é essencial para a prática educacional, uma vez que provoca estímulos, exploração dos sentidos psicomotores possibilitando o desenvolvimento das funções cognitivas.

Para Kishimoto (1998) a criança quando brinca vive experiências nas quais vivenciam diferentes situações. Assim, ela improvisa, dramatiza e aprende sobre sua corporalidade. Desta maneira é importante que o professor explore as diversas atividades lúdicas, objetivando buscar uma aprendizagem significativa, sem que essas brincadeiras percam sua essência.

A infância é parte integrante e representa ao adulto de hoje. Por isso, no fazer pedagógico, as recordações e lembranças do professor tornam-se relevantes. Sobre isso, Madalena Freire (1999, *apud* Andrade, 2008), afirma que:

Histórias entram em cena, mediadas por suas lembranças. Tais lembranças necessitam ser faladas, escritas, lidas, assumidas, afirmadas, escutadas, para poderem assim ganhar 'status' de memória, serem lapidadas. (...) Outra descoberta é conhecer a si próprio e aos outros, não só como sujeito cognitivo, mas também afetivo. Emocionar-se com as próprias lembranças e com as dos outros, avermelhar e chorar (...). Todos esses instantes de nossas lembranças, quando coletivizados, nos comprovam que não temos só memória, mas 'somos memória', somos autores de nossa história pedagógica e política.

Marcellino (1990) diz que a criança tem necessidade de vivenciar o lúdico, uma vez que lhe serve como base para a sua criatividade e participação cultural efetiva. E nada é mais satisfatório para a criança do que o ato de brincar, especialmente quando mediada pelo adulto, já que a criança carrega consigo o sentimento de grande contentamento, de satisfação, de prazer, fielmente traduzido como alegria.

De acordo com Freire (1996):

Há uma relação entre a alegria necessária à atividade educativa e a esperança. A esperança de que professor e alunos juntos podemos aprender, ensinar, inquietar-nos, produzir e juntos igualmente resistir aos obstáculos à nossa alegria. Na verdade, do ponto de vista da natureza humana, a esperança não é algo que a ela se justaponha. A esperança faz parte da natureza humana. Seria uma contradição se, inacabado e consciente do inacabado, primeiro o ser humano não se inscrevesse ou não se achasse predisposto a participar de movimento constante de busca e, segundo, se buscasse sem esperança.

Nesse contexto, percebemos que a capacidade de criação do ser humano, enquanto criança se relaciona intimamente com suas capacidades e necessidades de compreender o mundo que o circunda e da necessidade de ser respeitado pela escola.



Atualmente estudos tem comprovado a importância da ludicidade na educação diante dos processos de ensino e de aprendizagem. Trabalhar o lúdico no âmbito educacional proporciona abrir espaço para que a criança seja atuante, exponha sua afetividade e aproprie-se do mundo. Para Piaget (1973, p. 156):

Os jogos e as atividades lúdicas tornam-se significativas à medida que a criança se desenvolve, com a livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstituir reinventar as coisas, que já exige uma adaptação mais completa. Essa adaptação só é possível, a partir do momento em que ela própria evolui internamente, transformando essas atividades lúdicas, que é o concreto da vida dela, em linguagem escrita que é o abstrato.

Na educação, os jogos vão além de um divertimento, promovem a experiência, e inter-relações frente à realidade. As brincadeiras, brinquedos são essenciais e imprescindíveis para o crescimento da criança. Assim sendo, o brincar é cativante para influenciar no crescimento saudável da criança. Dessa forma, a atividade lúdica intencional permite que a criança seja ativa e capaz de aprender brincando. Quanto a isso, Lopes (2006, p. 110) atesta que:

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais.

Por conseguinte, a criança será estimulada a utilizar sua comunicação, criatividade que propiciam experiências de como lidar com situações e problemas, proporcionando novos métodos de agir e pensar. Complementando, entendemos que o lúdico como cotidiano na prática de ensino proporciona e fortalece a interação e comunicação entre os sujeitos brincantes.

Encorajar o lúdico como fluente e inesgotável conteúdo para a aprendizagem, permite que a criança aprenda sobre a cultura, como também a relacionar-se com os outros, pois brincar é o desenvolvimento do ser criança. Marcellino (1990), nomeia de furto ao lúdico as atividades que negam a especificidade da criança, visto que considera o universo infantil como uma etapa intermediária para a vida adulta, deixando de lado a necessidade do seu desenvolvimento nesse período, ou seja, o criar, o imaginar, o brincar, o jogar, o construir e o imitar.

Acredita-se nas atividades de ludicidade como importantes, e ao mesmo tempo, impactantes, ao tornarem-se um veículo para a inteligência, longe de ser apenas uma atividade qualquer. O ato do brincar evidencia uma aprendizagem social na qual influencia e introduz a criança no que contexto que vive, acumulando experiências para a sua cultura lúdica. Por isto, considerar as brincadeiras é um fator primordial, sobre o qual, os adultos inseridos no contexto pedagógico, necessitam ter um olhar e percepção voltados para respeitar e compreender.

As brincadeiras na construção do saber devem estar consolidadas em atividades planejadas proporcionando uma aprendizagem ampla e prazerosa. Nessa perspectiva, o desenvolvimento das ações educativas precisa ser favorável também na constituição de valores como, cooperação, autoconfiança e solidariedade. Para enfatizar o pensamento anterior, Kishimoto (2010) ressalta que o brincar desde o início da educação infantil é o que garante a cidadania da criança e ações pedagógicas de maior qualidade. Isto é, brincar na educação deve provocar desafios nos alunos, gerando interesse e prazer, bem como possuir caráter pedagógico visando o conhecimento e não o insucesso, no que concerne ao aprendizado.

Huizinga (1996, p. 11) destaca que: “A criança joga e brinca dentro da mais perfeita seriedade, que a justo título podemos considerar sagrada”. Dessa maneira, pode-se considerar o brincar uma fonte significativa que requer atenção e cuidado do docente.

Ao definir o jogo como desenvolvimento na infância, percebe-se que o mesmo se torna indispensável na cultura. O jogo funciona como estratégia para o modo de agir, pensar, porta-se e de viver. Segundo Freud (1956, p. 50): “ao brincar a criança se comporta como escritor criativo, um poeta, pois cria um mundo próprio, ou melhor, reajusta os elementos de seu mundo de uma forma que lhe agrade”.

Ainda de acordo com PIAGET (1976, p. 37) temos que:

[...] A atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa. O jogo é, portanto, sob suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a este seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu.

No tocante ao lúdico, brincar é essencial no desenvolvimento do ser criança, contribui positivamente em todos os aspectos, como por exemplo, a linguagem escrita e oral, em que os mesmos aos poucos vão aperfeiçoando através do contato e interação entre eles. Agindo dessa forma, estimulando o prazer, autoestima e o ambiente espontâneo o educador prestigia o entusiasmo do indivíduo.

A brincadeira é uma atividade privilegiada, na qual promove a interação garantindo a construção do conhecimento da realidade que as crianças vivenciam. A vida gira em torno do brincar, ou pelo menos deveria ser na infância, bem como é encantadora e importantíssima para o desenvolvimento do ser humano. Com isso, muitos esquecem que a criança precisa de atenção, amor, carinho para que se sinta segura, confiante e principalmente valorizada e inseri-la no universo lúdico na escola, dar-lhe a sensação de pertencimento ao ambiente, corroborando com as afirmações de todos os teóricos acima citados.

## 5. COLETA E ANÁLISE DE DADOS

A pesquisa foi realizada na escola Estadual de Ensino Fundamental Raimundo Epaminondas de Sousa, localizada no centro de Pedra Branca-PB, zona urbana. Composta de turmas do 1º ao 5º ano e 6º ao 9º ano, com 166 alunos e funcionamento em dois turnos; manhã e tarde. Na escola há uma diretora e vice-diretora, 13 professores e 1 supervisor.

Essa pesquisa surgiu da necessidade de aprofundamento em questões que envolvem a ludicidade e o desenvolvimento da criança, qual a importância que o mesmo exerce sobre a formação do ser humano e como o lúdico vem sendo trabalhado na educação fundamental. A pesquisa aqui enfocada terá aplicação de questionário com 04 (quatro) professoras e 12 (doze) alunos, que trabalham e estudam na escola pesquisada, tendo como objetivo obter informações que venha auxiliar na construção dessa pesquisa.

Procuramos de maneira clara enfatizar a importância da ludicidade nas práticas pedagógicas e qual sua contribuição no desenvolvimento e aprendizado da criança. Brincar é essencial à infância, pois é inerente ao ser humano. Torna-se essencial para o aperfeiçoamento de habilidades, criatividade e aprimoramento do conhecimento.

Os instrumentos elaborados para a coleta de dados se deram através de questionários abertos aplicados a um grupo de alunos e posteriormente a um grupo de professoras. A seguir apresentaremos os dados relativos aos alunos. Os questionários constam nos anexos.

Com base em dados colhidos através de questionários realizados com professoras e alunos da Escola Estadual Raimundo Epaminondas de Sousa, Pedra Branca-PB. Podemos traçar suas opiniões sobre o ato do brincar em práticas educacionais em sala de aula.

A grande maioria dos alunos considera que o brincar é importante, porque é divertido, porque possibilita fazer amizades, bem como é importante para o seu desenvolvimento. A partir das respostas obtidas, tomando por base Vygotsky (2007) entendemos o brincar como uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos. Corroborando com o pensamento de Fantin (2000 p. 53), temos ainda que:

Brincando (e não só) a criança se relaciona, experimenta, investiga e amplia seus conhecimentos sobre si mesma e sobre o mundo que está ao seu redor. Através da brincadeira podemos saber como as crianças veem o mundo e como gostariam que fosse expressando a forma como pensam, organizam e

entendem esse mundo. Isso acontece porque, quando brinca, a criança cria uma situação imaginária que surge a partir do conhecimento que possui do mundo em que os adultos agem e no qual precisa aprender a viver.

De todos os entrevistados, apenas um deles não considera o brincar importante. Entretanto, de acordo com Cavallari e Zacharias (2001), a ludicidade é uma necessidade do ser humano independentemente da idade. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita o desenvolvimento da criatividade e com isso a aprendizagem se faz presente.

Com a relação a pergunta sobre as brincadeiras que mais gostam, a maioria dos alunos destacou as brincadeiras populares como as que mais gostam de brincar, sendo elas: esconde-esconde, pega-pega, toca-trisca e toca-gelo. “A modalidade jogo tradicional infantil possui características de anonimato, tradicional idade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade” (KISHIMOTO, 1993 p. 29). Concordamos com o pensamento da autora e destacamos também que essas brincadeiras são muito significantes para a interação e comunicação. Assim, o lúdico é, sobretudo, educativo. É brincando que surge o gosto pelo aprendizado, tornando-o mais significativo e satisfatório.

E, com relação as brincadeiras que não gostam, uma grande parte das crianças enfatizou que não gostam de toca gelo e brincadeiras de roda. Uma delas relatou que gosta de todas as brincadeiras e que não tem preferência apenas numa.

Nota-se aqui a questão de identidade de gênero com relação à preferência dos meninos por brincadeiras de geram ações de movimento. Wallon (*apud* Thiers, 1998, p. 81) afirma que um gesto, ao mesmo tempo que é capaz de modificar o meio, também modifica aquele que o faz, isto porque ação tem sempre um significado de relação afetiva com o mundo. Nesse caso, há que se considerar o movimento como essencial para a criança, independentemente de ser menino ou menina.

Destaca-se a importância de instigar a criança para o brincar, como sendo um modo de descobrir e experimentar novas formas de aprender brincando.

Quando perguntado se utilizavam brinquedos em suas brincadeiras a grande maioria dos alunos relatou que utilizam brinquedos nas suas brincadeiras, como bonecas, bonecos, carrinhos, bolas e outros. Ambos acreditam que ao utilizar os brinquedos nas brincadeiras é mais divertido e prazeroso.

Para Kishimoto (1994) o brinquedo deve ser compreendido como um objeto de suporte à brincadeira, ou seja, os brinquedos aqui estão sendo representados pelos objetos e necessitam da criança para existir enquanto objetos a serem utilizados no imaginário infantil.

De todos os entrevistados, dois deles relataram que não utilizam brinquedos nas suas brincadeiras. O importante aqui como pode se perceber pela afirmação de Vygotsky, é que:

O brincar é fonte de desenvolvimento e de aprendizagem, constituindo uma atividade que impulsiona o desenvolvimento, pois a criança se comporta de forma mais avançada do que na vida cotidiana, exercendo papéis e desenvolvendo ações que mobilizam novos conhecimentos, habilidades e processos de desenvolvimento e de aprendizagem (VYGOTSKY, 1998, p. 81).

Entendido pelo autor como uma atividade construída pela criança, o brincar estabelece interações com outros sujeitos e com os significados culturais do seu meio. Outro aspecto constitutivo do brincar e que tem importância basilar na formação dos sujeitos é o processo de imaginação (VYGOTSKY, 1998, p.142).

Com relação a oportunidades de construir ou inventar brinquedos a maioria dos alunos disse que não teve oportunidade de inventar brinquedo algum. A partir de interações lúdicas, as crianças estimulam sua inteligência, ato esse que faz com que solte sua imaginação, seja criativa possibilitando o exercício de atenção e concentração. Conforme Vygotsky (1998), a arte de brincar pode ajudar a criança a desenvolver-se, a comunicar-se com os que os cercam e consigo mesma.

Dentre todos os alunos, apenas três deles disseram que sim, que já construíram ou inventaram algum brinquedo. Com isso, Freire (1996) ressalta que: “Testemunhar a abertura aos outros, a disponibilidade curiosa à vida, a seus desafios, são saberes necessários à prática educativa”. Concordamos com o autor, pois que a elaboração criativa, como também a curiosidade pode proporcionar trocas afetivas, alegria e descontração, proporcionando as crianças tanto o ingresso quanto à participação de maneira efetiva na cultura e na sociedade.

Com relação as brincadeiras preferidas e em que momento as mesmas aconteciam, todos os entrevistados responderam que apenas brincam de suas brincadeiras preferidas na escola durante o momento do recreio.

Segundo Friedman (1996, p. 45):

Trazer o jogo para dentro da escola é uma possibilidade de pensar a educação numa perspectiva criadora, autônoma, consciente. Através do jogo, não somente abre-se uma porta para o mundo social e para a cultura infantil como se encontra uma rica possibilidade de incentivar o seu desenvolvimento.

A coleta de dados das professoras, também se deu através de questionários abertos aplicados a um grupo de quatro docentes. Segue a apresentação da coleta e análise. Os questionários constam em anexos.

Foi oportunizado às professoras resgatar algumas memórias de sua infância, relembrando suas brincadeiras preferidas. Nas respostas dadas, com relação à primeira questão, ambas descreveram que as favoritas eram brincadeiras populares como, brincar de roda, pular corda, baleada, amarelinha, passa anel e dentre outras. As mesmas relataram que as brincadeiras na sua época eram uma maneira de comunicar-se e interagir com os amigos. Sendo que essas brincadeiras eram repetidas cotidianamente.

A ludicidade desempenha um papel crucial para a cognição humana e cultural. No caso, “repetir é pensar no passado para uma ressignificação [...]. Isso permitirá surgimento de um novo homem e o seu presente seria um desafio de amadurecimento e transformação” (GOMES, 2012, p. 42).

Na brincadeira, o ser humano organiza-se para a vida, através do contato físico e social com o mundo, ao mesmo tempo em que vai compreendendo como funciona tudo a sua volta. É brincando que a criança amadurece e torna-se capaz de lidar com diferentes situações em suas relações sociais. Segundo Oliveira (2002, pág. 231):

A brincadeira é um recurso privilegiado de desenvolvimento da criança pequena por acionar e desenvolver processos psicológicos particularmente a memória e a capacidade de expressar elementos com diferentes linguagens, de representar o mundo por imagens, de tomar o ponto de vista de um interlocutor e ajustar seus próprios argumentos por meio do confronto de papéis que nele se estabelece, de ter prazer e de partilhar situações plenas de emoção e afetividade.

É um consenso, brincadeiras populares é, em sua essência, uma herança cultural a ser repassada para gerações futuras e ainda, além do seu caráter lúdico, podem ser também utilizadas como instrumento pedagógico.

Com relação a segunda questão as professoras relataram que a maioria das brincadeiras acontecia no terreiro das suas casas, pois naquela época as brincadeiras na escola não se faziam presentes como atualmente, ou seja, o brincar não tinha espaço e não era visto como ferramenta facilitadora do ensino e da aprendizagem.

É importante destacar que as brincadeiras têm relevância sobre o desenvolvimento, uma vez que colabora para as manifestações cada vez mais elaboradas de expressões psicomotoras, dentre outras. Para que isso se faça possível, o professor necessita estimular as capacidades dos alunos, instigando e proporcionando diversas experiências lúdicas, sejam na escola ou em casa. Assim sendo, Maluf, (2007, pág. 38) ressalta que:

É preciso brincar! É preciso tempo para brincar, espaço que assegure tranquilidade, segurança e sossego suficiente para que possa haver um aprofundamento na brincadeira, para que a criança possa compreender através dela o mundo e as ações humanas nas quais se insere quotidianamente.

Com relação à terceira pergunta, todas as professoras foram unânimes ao responder que sim, pois se trata de um tempo prazeroso, onde lembraram que estar inseridas no universo lúdico foi essencial no desenvolvimento da sua motricidade e também das habilidades sociais e emocionais.

O ato da ludicidade é eminentemente educativo, favorecendo e encorajando o desenvolvimento intelectual. Brincar facilita o ensino e o aprendizado bem como os processos de socialização, expressão e comunicação. Tanto Vygotsky (2008) quanto Kishimoto (1998) defendem em seus estudos a importância de utilizar a ludicidade no âmbito educacional, através de jogos e brincadeiras, pois os alunos se envolvem e ficam mais inclinados a aprender.

Com relação à quarta pergunta das quatro professoras, três delas relataram que sim que a brincadeira na sua infância foi favorável, pois a ludicidade possibilita a criança viajar no mundo do faz de conta, imaginação, fantasias e dentre outras. Uma delas relatou que na sua época as brincadeiras não eram tão favoráveis, pois sua família não tinha condições de comprar brinquedos e os únicos brinquedos que os pais podiam proporcionar era o que eles mesmos reciclavam e fabricavam. Nessa fala, percebe-se que a discordância do pensamento dos autores, já que Kramer (1996), afirma que também na área cultural, o lúdico é “direito de todos se considerarmos que todos (crianças, jovens e adultos) somos indivíduos sociais, sujeitos históricos, cidadãos e cidadãs que têm direitos sociais, que são produzidos na cultura e produtores de cultura.” Como afirma Marcellino (1989, p. 117), “a criança enquanto produtora de cultura necessita de espaço para esta criação. Impossibilitada, torna-se consumidora passiva”.

Sobre a quinta pergunta, foi perguntado se na época de estudante se as professoras se utilizavam de brincadeiras nos momentos de aprendizado e todas relataram que não, que os professores não costumavam inserir as brincadeiras na rotina escolar, por acreditarem que naquela as brincadeiras não deveriam ser introduzidas como recurso didático para o aprendizado, pois o ensino tinha que ser tradicional.

Compreende-se, a necessidade de considerar a bagagem cultural (no caso, as brincadeiras populares e suas vivências) que as crianças trazem de casa ou da rua e que



organizam independentemente da orientação do adulto, como um diagnóstico daquilo que já é do seu conhecimento.

Ressalta-se, com base em tudo que foi anteriormente elencado que, ao educador, cabe possibilitar aos educandos oportunidades, nas quais, a aprendizagem possa ocorrer de forma plena e significativa, valendo-se da aplicação das atividades lúdicas no cotidiano escolar. Com isso, concordamos com o pensamento de Luckesi, quando diz: “O que a ludicidade traz de novo é o fato de que o ser humano, quando age ludicamente, vivencia uma experiência plena. [...]. Não há divisão”. (LUCKESI, 2002).

O lúdico pode ser considerado verdadeiramente sinônimo de aprendizagem, pois de acordo com Almeida (2003, p. 41):

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio.

Na sexta pergunta, foi perguntado se das brincadeiras da infância se as mesmas já tinham utilizado alguma como ferramenta pedagógica, houve unanimidade nas respostas das professoras ao afirmarem que não, não o fizeram, já que consideravam as brincadeiras de sua infância como sendo livres e sem propósito e não haviam pensado no valor pedagógico dessas brincadeiras até então.

Nesse caso, concordamos com o que diz Nóvoa(1995, p. 17):

(...) eis-nos de novo face a pessoa e ao profissional, ao ser e ao ensinar. Aqui estamos. Nós e a profissão. E as opções que cada um de nós tem de fazer como professor, as quais cruzam a nossa maneira de ser com a nossa maneira de ensinar e desvendam na nossa maneira de ensinar a nossa maneira de ser. É impossível separar o eu profissional do eu pessoal.

Corroborando e acrescentando ao pensamento anterior, vejamos o que diz (Rabello, 2013, p. 22):

Como produto da interação social o jogo incorpora sempre novos elementos. A criança é considerada co-construtora da cultura lúdica já que, aprende a brincar brincando e criando novos significados. Ela é herdeira de um patrimônio cultural, que reflete o conhecimento e a experiência adquiridos pelas gerações anteriores.

Em harmonia com os autores, entende-se que a tarefa de ensinar envolve muitos aspectos que se confunde com o nosso jeito de ser, desse modo não se deveria negar o patrimônio cultural que se tem.

## 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho destaca a valorização do brincar no âmbito educacional, A brincadeira é uma ação natural, na qual a criança trabalha diversos aspectos como o motor, físico, emocional e social, construindo importantes elementos no aprendizado.

As aprendizagens mais marcantes em nossa vida normalmente ocorrem em momentos de ludicidade. E ainda que no imaginário coletivo possa imperar a concepção de que a brincadeira e a educação não combinem, sabe-se que o ser humano é um ser lúdico (Huizinga) e que na ação de sua ludicidade se dão diversos processos psicogenéticos (Piaget), como a compensação pelo esforço do trabalho, no caso do adulto. Vislumbra-se também o fato de que a partir do lúdico espontâneo das crianças podem ser explorados momentos intencionais e planejados em diversas situações na escola, de modo a favorecer o processo educativo.

Ao revisitar suas infâncias, respondendo às indagações, as educadoras deixaram vir à tona como o lúdico pode ser benéfico e lembrado com prazer durante a vida adulta, e por que não dizer vivido!.

Esperamos que esse trabalho, ainda que indiretamente, tenha despertado nas educadoras (a partir das suas respostas ao questionário), o fato de que a vivência lúdica está claramente ligada às suas manifestações corporais e também aos diversos aspectos que fazem parte da história de vida de cada uma das delas, bem como a influência dessas memórias pode dar um aporte significativo à sua profissão.

Com relação às crianças, as mesmas demonstraram transparência ao relatar em suas respostas, que considera o brincar importante na educação. Além da interação, a brincadeira contribui significativamente para a construção da socialização, em que a cooperação aconteça de forma natural em vários momentos.

A partir da pesquisa realizada percebeu-se que a criança aprende enquanto brinca, ou seja, a brincadeira acrescenta elementos indispensáveis, principalmente no tocante às interações com o outro. O brinquedo, o jogo e as brincadeiras são fundamentais para desenvolver a linguagem, atenção, memória, percepção e habilidade para uma melhor aprendizagem, como já enfatizado anteriormente.

Espera-se que esse trabalho tenha despertado de alguma forma, como o lúdico pode ser uma poderosa ferramenta na educação fundamental e que sua importância seja compreendida como sendo muito mais que uma mera estratégia de ensino, uma possibilidade de aprender de forma prazerosa, quando aliado ao cotidiano educacional.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo, SP: Loyola, 2003.

ALVES, F. G.; INEZ, A. M. A. de S.. Brincar e aprender: a função do jogo nas escolas de educação infantil de Ipatinga-MG. **Revista On-line Unileste**, Marley Pereira Barbosa Alvim (ed), v.2, 2004. Disponível em: [http://www.unilestemg.br/revistaonline/volumes/02/downloads/artigo\\_01.pdf](http://www.unilestemg.br/revistaonline/volumes/02/downloads/artigo_01.pdf). Acesso em: 26 de outubro de 2017.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**/Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. - Brasília: MEC/SEF, 1998, volume: 1 e 2.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. Mini Aurélio Escolar Século XXI: o **minidicionário da língua portuguesa**. 4 ed. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2003.

FREIRE, J. B. **O jogo: entre o riso e o choro**. Campinas: Autores Associados, 2002.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FRIEDMANN, A. et al. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. 4.ed. São Paulo: Edições Sociais: Abrinq, 1996.

FREUD, S. **Escritores criativos e devaneios**. In S. Freud Obras psicológicas completas de Sigmund Freud (Vol. 9). Rio de Janeiro: Imago, 1976.

GOMES, C. R. C. **Caminhos do riso**. São Paulo: Claridade, 2012.

HERMIDA J. F. (org.). **Educação Infantil e Séries Iniciais do Ensino Fundamental: formação de professores**. João Pessoa: Editora Universitária da UFPB, 2009.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos tradicionais infantis: O jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: RJ, Vozes, 1993.

KISHIMOTO, T. M.. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 1994.

KISHIMOTO, T. M.. **O brincar e suas Teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

KRAMER, S. **Pesquisando infância e educação: um encontro com Walter Benjamin**. In: KRAMER e LEITE (orgs.). **Infância: fios e desafios da pesquisa**. Campinas, SP: Papirus, 1996.

LOPES, V. G. **Linguagem do corpo e movimento**. Curitiba – PR. Fael, 2006.

LUCKESI, C. C. **Ludicidade e atividades lúdicas**: uma abordagem a partir da experiência interna. Coletânea Educação e Ludicidade – Ensaio 02, GEPEL, Programa de Pós-Graduação em Educação, FACED/UFBA, pág. 22 a 60. Educação e Ludicidade. Ensaio, Salvador, Bahia, n.02, p. 22-60, 2002.

MALUF, Â. C. M. **Atividades lúdicas para educação infantil**: Conceitos, Orientações e práticas. Vozes, Petrópolis, RJ, 2008.

MARCELLINO, N. C. **Pedagogia da Animação**. 7ª ed.: Campinas, SP: Papirus, 1989.

MARCELLINO, N. C. **Pedagogia da animação**. Campinas, SP: Papirus, 1990.

NÓVOA, A. **Os professores e as histórias de sua vida**. In: \_\_\_\_\_. (Org.). Vidas de professores. Porto: Porto Editora, 1995.

OLIVEIRA, Z. de M. R. de. **Educação Infantil**: fundamentos e métodos. São Paulo: Cortez, 2002.

PEREIRA, L. H. P. **O Ritmo da Vida**: corporeidade, auto-expressão e desenvolvimento humano. In: HUMBERTHO, Oliveira e CHAGAS, Marly (Orgs.). Corpo Expressivo e Construção de Sentidos. Rio de Janeiro: Mauad X: Bapera, 2008, p. 129-148.

PIAGET, J.. **Estudos sociológicos**. Rio de Janeiro: Forense, 1973.

PIAGET, J. **A Equilibração das Estruturas Cognitivas**. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

TASSIGNY, Mônica Mota; GUERRA, Siena Sales Freitas; ROLIM, Amanda Alencar Machado. **Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil**. 2008. 250p. Artigo Científico (Doutora em Psicologia)- Universidade de Fortaleza UNIFOR, Fortaleza, 2008. 23. Disponível em: [http://www.unifor.br/images/pdfs/pdfs\\_notitia/2633.pdf](http://www.unifor.br/images/pdfs/pdfs_notitia/2633.pdf) . Acesso em: 23 out. 2017.

THIERS, S. **Sociopsicomotricidade Romain-Thiers**: uma leitura emocional, corporal e social. 2ª ed., São Paulo: Casa do Psicólogo, 1998.

VYGOTSKY, L.S. **A Formação Social da Mente**. 6ª ed. São Paulo, SP. Martins Fontes Editora LTDA, 1998.

VYGOTSKY, L.S; LURIA, A.R. & LEONTIEV, A.N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone: Editora da Universidade de São Paulo, 1998.

## ANEXOS

### QUESTIONÁRIOS

#### Questionário dos alunos:

1. Você considera o brincar importante?

---

---

---

2. Quais brincadeiras você mais gosta?

---

---

---

3. Quais brincadeiras você não gosta?

---

---

---

4. Você se utiliza de brinquedos em suas brincadeiras? Se a resposta for sim, quais os brinquedos favoritos?

---

---

---

5. Você já teve oportunidade de construir/inventar algum brinquedo?

---

---

---

06: Das brincadeiras que você citou como preferidas, quais você brinca aqui na escola e em que momento?

---

---

---

**Questionários dos professores:**

1. Quais as brincadeiras favoritas de sua infância?

---

---

---

2. Onde aconteciam essas brincadeiras?

---

---

---

3. Você considera importante relembrar as brincadeiras da infância?

---

---

---

4. Você percebeu mudanças nas maneiras que as crianças brincam hoje?

---

---

---

5. A ludicidade na sua infância foi favorável? Justifique sua resposta.

---

---

---

6. Na sua época de estudante, os professores (as) se utilizavam de brincadeiras nos momentos de aprendizado? Justifique.

---

---

---